

**TERUMBU KARANG SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN PATUNG
DEFORMATIF**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

**Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



oleh

Hari Akbar Yanarko

NIM 06206241029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2012

PERSETUJUAN

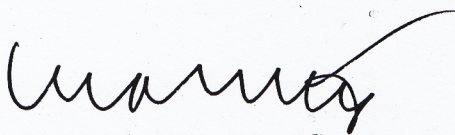
Skripsi yang berjudul

“Terumbu Karang Sebagai Inspirasi Penciptaan Patung Deformatif”

ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

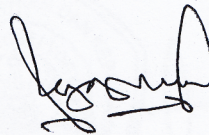
Yogyakarta, 30 Juli 2012

Pembimbing I,



Drs. Djoko Maruto, M.Sn
NIP19520607198403 1 001

Pembimbing II,



Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.si
NIP. 19581014198703 1 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (**TAKS**) yang berjudul **Terumbu Karang Sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Patung Deformatif** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 14 Agustus 2012 dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn	Ketua Penguji		17-09-12
Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si	Sekretaris Penguji		11-09-12
Drs. Damascus Heri Purnomo, M.Pd	Penguji Utama		10-09-12
Drs. Djoko Maruto, M.Sn	Penguji Pendamping		11-09-12

Yogyakarta, 14 ~~Sept~~ 2012

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Hari Akbar Yanarko

NIM : 06206241029

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri.

Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 29 Juli 2012

Penulis,



Hari Akbar Yanarko
NIM 06206241029

MOTTO

Sebarkanlah ilmu di setiap tempat sesuai kemampuanmu dan bertaqwalah kepada Allah Jalla Jalaluhu.

"Dan katakanlah : “Ya Allah tambahkanlah kepadaku ilmu”

(QS. Thaha : 114)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini kupersembahkan untuk:

1. Ayah dan ibu tercinta sebagai tanda terimakasih dan baktiku atas do'a dan pengorbanannya
2. Kakak dan Adikku tersayang
3. Almamaterku
4. Agama, nusa dan bangsaku

TERUMBU KARANG SEBAGAI INSPIRASI PENCIPTAAN PATUNG DEFORMATIF

Oleh: Hari Akbar Yanarko

NIM.06206241029

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah mendeskripsikan tema bentuk penciptaan patung yang terinspirasi dari terumbu karang.

Penciptaan menggunakan tiga metode yaitu: metode eksplorasi dimana sumber informasi mengenai terumbu karang diperoleh melalui media cetak, elektronik, internet juga buku mengenai terumbu karang. Metode improvisasi dimana hasil pengamatan terumbu karang diterjemahkan kedalam sketsa gambar dan diwujudkan kedalam bentuk patung deformatif . Metode terakhir adalah mewujudkan dalam bentuk patung dengan media kayu jati.

Hasil pembahasan dan penciptaan patung adalah sebagai berikut; (1.) konsep penciptaan patung deformatif ini adalah terumbu karang sangat unik dan menarik seolah-olah mewakili gerakan manusia, (2.) Metode penciptaan patung melalui tiga tahap yaitu; eksplorasi, improvisasi dan forming, (3.) bentuk yang diciptakan adalah patung deformatif yang dibuat sebanyak 10 karya yang diberi judul; *Tampak gagah, Meliuk, Dogol Berkembang, Meruncing, Koloni, Meninggi, Babahan nawa, Kukuh, Luklu, Mekanisme defence.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya sampaikan ke hadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Dekan FBS UNY, dan ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa beserta civitas akademika yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terimakasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Drs Djoko Maruto, M.Sn dan Drs. Sigit Wahyu Nugroho Msi. Yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan yang telah memberikan dorongan, bimbingan, arahan dan curahan kasih sayang sehingga saya tidak pernah putus asa untuk menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna baik mengenai isi, bahasa maupun tata tulis

Akhirnya kami berharap tulisan dapat bermanfaat sebagai sumbangan pengetahuan seni terutama seni patung. Demikian terima kasih

Yogyakarta, 12 Juli 2012

Penulis,

Hari Akbar Yanarko

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang masalah	1
B. Fokus masalah	3
C. Tujuan penelitian.....	3
D. Manfaat penelitian	4
II. KAJIAN TEORI.....	5

A. Seni Patung	5
1. Pengertian Seni Patung	5
2. Tema Seni Patung	6
3. Bentuk Seni Patung.....	8
4. Teknik dalam Seni Patung	9
5. Media Seni Patung	10
6. Unsur-Unsur Seni Patung	11
7. Dasar-dasar Pembuatan Patung.....	15
8. Fungsi Patung.....	16
9. Pengertian Deformatif.....	17
10. Unsur-Unsur Bentuk.....	19
11. Prinsip Penyusunan Seni Rupa.....	21
B. Terumbu Karang	26
1. Pengertian Terumbu Karang	26
2. Habitat Terumbu Karang	26
3. Jenis Terumbu Karang	27
III. PROSES PENCIPTAAN	29
A. Metode Penciptaan	29
B. Konsep Penciptaan.....	30

C. Proses Visualisasi	31
D. Proses Pembuatan Patung	33
E. Deskripsi Bentuk Patung.....	36
VI KESIMPULAN.....	50
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

Sumber inspirasi dalam penciptaan karya seni sangatlah luas dan bebas, hampir semua hal yang dapat dilihat dan dipikirkan memiliki potensi dan pesona untuk digubah menjadi karya seni. Beberapa seniman ingin diakui keberadaan diri dan karya-karyanya, yaitu dengan menampilkan karakter, gaya yang berbeda dalam mengungkapkan karyanya.

Seperti halnya penulis yang kagum terhadap bentuk terumbu karang yang memiliki karakteristik bentuk yang meliuk, melingkar melengkung dan terkesan memiliki sifat keras dan kasar pada permukaannya. Sekilas memiliki kemiripan dengan tumbuhan lumut. Terumbu karang adalah batu sedimen kapur laut sebagai bagian utama pembentuk terumbu, yang meliputi karang hidup maupun mati yang menempel pada batuan laut, secara fisik terumbu karang ini terbentuk dari kapur.

Jacob Sumardjo (2000:214) mengatakan bahwa karya seni diciptakan untuk orang lain, sehingga karya tersebut baru benar-benar menjadi karya seni kalau ada penanggap yang mampu memperoleh pengalaman seni dari karya tersebut. Dengan demikian, faktor keterkaitan antara objek seni dan subjek penanggap amat menentukan munculnya nilai seni. Dalam penciptaan karya seni seniman dituntut untuk dapat menampilkan kualitas suatu objek, kualitas disini meliputi sifat-sifat atau karakteristik yang dapat dilihat pada objek tersebut.

Dari pendapat Sumardjo tersebut menggambarkan bahwa seniman dalam berkarya seni selalu didasari oleh nilai-nilai tertentu yang bukan hanya sekedar ingin diekspresikan semata, melainkan lebih dari itu adalah untuk dikomunikasikan pada orang lain. Dalam hal ini fungsi seni selain sebagai media ekspresi juga merupakan media komunikasi antara seniman dengan masyarakat atau publik seni.

Tuntutan dalam penciptaan karya seni inilah yang mendorong penulis untuk bereksplorasi dan berkreasi yang terilhami dari bentuk Terumbu Karang ke dalam seni patung. Hasil eksplorasi dan kreasi dalam penciptaan patung ini di tampilkan dalam bentuk-bentuk deformatif.

Patung deformatif adalah patung yang dibuat dengan bentuk-bentuk yang telah disederhanakan. Bentuk patung deformatif telah banyak berubah dari bentuk tiruan alam. Bentuk patung deformatif telah diubah sesuai dengan gagasan dan imajinasi dari pematung. Patung Deformatif dapat dijumpai pada karya pematung But Mochtar dan G. Sidharta. (Diambil pada tanggal 20 Desember 2011 Sumber: http://acha-imute.host22.com/seni_patung.html)

Alam lingkungan merupakan objek yang tak pernah habisnya dijadikan sumber ide dalam berkarya seni. Sumber ide tersebut tidak saja terbatas pada alam binatang dan tumbuhan, melainkan juga alam manusia. Penciptaan karya seni sesungguhnya tidak lepas dari adanya pengaruh lingkungan, pengalaman fisik, pengalaman batin dan peristiwa menakjubkan yang dialami oleh seniman itu sendiri. Peristiwa dan pengalaman tersebut akan mengendap dan direnungkan kembali sehingga memunculkan endapan pengalaman estetis, selanjutnya diinterpretasikan ke dalam bentuk karya seni diantaranya patung yang melahirkan simbol-simbol yang dapat mewakili perasaan dan kepribadian dari pencipta. Dalam hal ini pencipta tertarik dengan bentuk terumbu karang yang begitu unik, yang meliuk, melingkar

melengkung seolah-olah mewakili gerakan manusia dalam mengekspresikan keadaan dirinya.

Sebagian dari cara manusia mengekspresikan keadaan dirinya, emosinya adalah terlihat dari berbagai perilaku yang tampak dari gerakan tubuh yang dilakukannya. Bagaimana manusia mengekspresikan dirinya sedang marah, sedih ataupun bahagia bisa dilihat dari gerakan tubuhnya. Bentuk-bentuk terumbu karang yang unik, yang meliuk, melingkar melengkung apabila di pandang dari sisi seni akan menjadi satu bentuk seni yang artistik dan menarik untuk dinikmati.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik beberapa permasalahan yang berkaitan dengan penciptaan karya, antara lain:

1. Bagaimana konsep, gagasan dan pemikiran yang ada dalam pikiran penulis mengenai Terumbu karang kedalam bentuk Patung Deformatif?
2. Bagaimana tema yang diambil, bentuk patung dan teknik penciptaanannya?

C. Tujuan

Tujuan penulisan yang dilakukan adalah untuk:

1. Mendeskripsikan tema, bentuk dan teknik yang digunakan dalam pembuatan patung.

D. Manfaat

1. Bagi penulis bermanfaat sebagai sarana pembelajaran dalam menerapkan pengetahuan baik teoritis maupun praktis yang diperoleh selama mengikuti kuliah di jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.
2. Tulisan ini dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan dunia seni rupa khususnya seni patung.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Seni Patung

1. Pengertian Seni Patung

Karya patung modern saat ini mulai berkembang pesat seiring dengan kebutuhan dalam mengarungi perubahan gaya hidup di lingkungan kita. Menurut ensiklopedia indonesia (1990 : 215) seni patung *sculpture* berarti seni pahat atau bentuk badan yang padat yang diwujudkan dalam tiga dimensional yang ciptaanya bisa berupa gambar-gambar timbul (*relief*) atau patung yang di buat dari media kayu maupun logam.

Berikut ini disampaikan beberapa ahli seni rupa yang mendefinisikan seni patung. Menurut Mikke Susanto (2011: 296) seni patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode *subtraktif* (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau *aditif* (membuat model lebih dulu seperti mengecor dan mencetak). Sedangkan menurut Soenarso dan Soeroto dalam bukunya (1996: 6) Seni Patung adalah semua karya dalam bentuk meruang. Menurut Kamus Besar Indonesia adalah benda tiruan, bentuk manusia dan hewan yang cara pembuatannya dengan dipahat. Selanjutnya B.S Myers (1958: 131-132) mendefinisikan Seni patung adalah karya tiga dimensi yang tidak terikat pada latar belakang apa pun atau bidang manapun pada suatu bangunan. Karya ini diamati dengan cara mengelilinginya, sehingga harus nampak mempesona atau terasa mempunyai makna pada semua

seginya. Selain itu Mayer (1969: 351) menambahkan bahwa seni patung berdiri sendiri dan memang benar-benar berbentuk tiga dimensi sehingga dari segi manapun kita melihatnya, kita akan dihadapkan kepada bentuk yang bermakna.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karya seni memiliki media yang sangat luas. Segala hal mampu menjadi aspek pendukung dalam terciptanya karya seni, yang perwujudan salah satunya adalah karya seni patung. Cabang seni rupa tiga dimensi ini merupakan perwujudan ekspresi dan kreasi manusia.

2. Pengertian Tema

Menurut Liang Gie (1976) Tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan subject matter (pokok soal) dan judul karya. Pokok soal dapat berhubungan dengan nilai estetis atau nilai kehidupan.

Tema yang biasa digunakan dalam karya patung merupakan penggambaran hasil dari hubungan manusia dengan objek sekitarnya, diantaranya:

- Manusia dan Dirinya Sendiri

Seni rupa sebagai media ekspresi diri, sering dijadikan sarana pengungkapan gagasan. Dirinya sendiri dapat juga dijadikan objek perwujudan citarasa keindahan.

- Hubungan Manusia dengan Manusia yang lainnya

Manusia sebagai makhluk sosial senantiasa berhubungan dengan sesamanya.

Manusia dalam mengekspresikan citarasa keindahan sering menjadikan orang-orang di sekitarnya sebagai objek patung.

- Hubungan Manusia dengan Alam sekitarnya

Alam yang ada di sekitar manusia dapat juga dijadikan objek karya seni patung. Karya seni rupa yang bertemakan alam sekitar dapat juga digunakan untuk mengekspresikan betapa besar kuasa Tuhan.

- Manusia dengan kegiatannya

Manusia dalam kehidupan sehari-hari selalu melakukan aktifitas atau kegiatan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan ini dapat dijadikan ide dalam membuat patung.

- Manusia dengan alam benda

Alam benda yang dapat dijadikan objek karya seni rupa ada bermacam-macam. Benda disekitar kita bentuknya beraneka ragam, seperti bentuk kubistis, silindris, atau bentuk bebas.

- Hubungan Manusia dengan alam khayal

Di alam pikiran manusia sering muncul gagasan-gagasan, imajinasi, atau khayalan-khayalan. Untuk mewujudkan khayalan-khayalan, manusia mengekspresikannya melalui karya seni rupa. Sehingga, kita sering melihat karya seni rupa yang menampilkan alam yang tidak pernah kita jumpai.

3. Pengertian Bentuk

Kata bentuk dalam seni rupa diartikan sebagai wujud yang terdapat di alam dan yang tampak nyata. Sebagai unsur seni, bentuk hadir sebagai manifestasi fisik dari obyek yang dijiwai yang disebut juga sebagai sosok (dalam bahasa Inggris disebut *form*). Misalnya membuat bentuk manusia, binatang dsb. Ada juga bentuk yang hadir karena tidak dijiwai atau secara kebetulan (dalam bahasa Inggris disebut *shape*) yang dipakai juga dengan kata wujud atau raga.

Di Indonesia pada masa lampau sudah dikenal patung primitif seperti yang terdapat di Irian Jaya (Asmad) dan Sulawesi Selatan (Toraja). Menurut pendapat Musoiful Faqih M (2004:59) pada masa Hindu-Budha patung klasik terutama berkembang di Jawa dan Bali. Karya patung primitif dan klasik secara tradisional berlangsung turun temurun hingga sekarang. Selanjutnya primitif dan klasik disebut corak tradisional sedangkan patung di luar primitif dan klasik disebut patung yang bercorak modern. Dilihat dari perwujudannya, ragam seni patung modern dapat dibedakan menjadi tiga:

1. Corak *Imitatif (Realis/ Representatif)*

Corak ini merupakan tiruan dari bentuk alam (manusia, binatang dan tumbuhan). Perwujudannya berdasarkan fisio plastis atau bentuk fisik baik anatomi proporsi, maupun gerak. Patung corak realis tampak pada karya Hendro, Trubus, Saptoto dan Edy Sunarso.

2. Corak *Deformatif*

Patung corak ini bentuknya telah banyak berubah dari tiruan alam. Bentuk-bentuk alam digubah menurut gagasan imajinasi pematung. Pengubahan dan bentuk alam digubah menjadi bentuk baru yang keluar dari bentuk aslinya. Karya ini tampak pada karya But Mochtar G Sidhartha.

3. Corak *Nonfiguratif (Abstrak)* Patung ini secara umum sudah meninggalkan bentuk-bentuk alam untuk perwujudannya bersifat abstrak. Karya ini tampak pada karya Rita Widagdo yang tidak pernah sedikitpun menampilkan bentuk yang umum dikenal seperti bentuk-bentuk yang ada di alam. Ia mengolah elemen-elemen rupa tri-matra seperti; garis, bidang, ruang, dan memperlakukan unsur-unsur rupa tersebut sebagaimana adanya – tidak mewakili konsep atau pengertian tertentu.

4. Teknik dalam Seni Patung

Menurut Humar Sahman (1993) Teknik adalah segala macam cara atau ketrampilan yang digunakan dalam mengolah segala unsur bahan menggunakan peralatan menjadi sebuah karya seni rupa yang menarik. Ada beberapa macam cara untuk membuat patung diantaranya:

- Assembling (merakit)

Membuat sebuah komposisi dari bermacam-macam material seperti found objec, kertas, kayu dan tekstil.

- Curving (memahat)

Memahat adalah sebuah teknik substraktif, artinya mengurangi material sampai memperoleh bentuk akhir patung. Material yang digunakan dalam metode ini adalah: batu-batuan, kayu, cor semen, dan material kersa lainnya. Alat-alat yang digunakan: Untuk global: kampak, golok, gergaji, chain saw (gergaji mesin), dan lain-lain. Untuk detail: pahat (kayu dan batu), kikir, pasah, dan lain-lain. Untuk finishing: amplas, slab, furnishing, cat, dan lain

- Modelling

Adalah proses additive (menambah), dimana material dibangun menuju ke bentuk akhir patung. material ini harus lentur, seperti tanah liat, lilin, plaster, dan pematung menggunakan tangannya untuk membentuk. Pada perkembangannya bisa dibantu alat seperti butsir.

5. Media seni patung

Menurut G. Shidarta (1987) Media seni patung adalah berupa bahan, alat, dan teknik yang diperlukan dalam pembuatan seni patung. Bahan tersebut diantaranya:

1. Bahan Pembuatan Patung

Bahan seni patung dapat di bedakan menjadi tiga yaitu :

a. Bahan lunak

Yang dimaksud bahan lunak adalah material yang empuk dan mudah di bentuk misalnya : tanah liat, lilin, sabun. Tanah liat yang baik harus bersih dari kerikil, akar, rumput, dll. Daya susut tanah tidak lebih dari 10%, supaya

kalau sudah kering tidak pecah/ hancur, tanah liat harus juga cukup elastis artinya mudah di bentuk, tidak terlalu lembek atau terlalu keras. Untuk bahan plastisin (lilin) mudah dapat di toko, tingkat plastisinya bermacam-macam, ada yang sangat lembek, cukup lembek, dan agak lembek. Bahan sabun mudah di bentuk, akan tetapi ukuranya kecil, kita tidak bisa berkarya lebih besar.

b. Bahan sedang

Artinya bahan itu tidak lunak dan tidak keras. Contohnya : kayu waru, kayu sengan, kayu randu, dan kayu mahoni.

c. Bahan keras

Bahan keras dapat berupa kayu atau batu-batuan. Contohnya : kayu jati, kayu sonokeling dan kayu ulin. Bahan batu-batuan antara lain batu padas, batu granit, batu andesit, dan batu pualam (marmer).

Selain bahan-bahan tersebut masih ada bahan yang dapat dipergunakan untuk membuat patung yaitu semen-pasir, gips, kuningan, perunggu, emas dan sebagainya.

2. Alat Pembuatan Patung

Peralatan yang digunakan untuk membuat patung tergantung kepada bahan dan tekniknya. Alat-alat yang digunakan dalam mematung terdiri dari :

a. butsir adalah alat Bantu untuk membuat patung terbuat dari kayu dan kawat.

- b. Meja putar adalah meja untuk membuat patung dan dapat di gerakan denagan cara diputar, fungsinya untuk memudahkan dalam mengontrol bentuk dari berbagai arah.
- c. Pahat
- d. Palu kayu
- e. Cetakan berfungsi untuk mengencangkan ikatan kawat dan memotong ikatan kawat.
- f. Sendok adokan berfungsi untuk mengambil adonan dan menempelkannya pada kerangka patung

6. Unsur-Unsur Seni Patung

Seni patung Menurut G. Shidarta (1987) Patung adalah Bentuk yang mempunyai tri matra atau bentuk yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Patung memiliki unsur-unsur yang membentuk keseluruhan. Seorang pematung akan selalu berhadapan dengan unsur-unsur tersebut pada saat mematung. Dan dalam proses bekerja mencoba untuk menyatukan unsur-unsur itu dalam suatu susunan hingga dapat tampil sebagai suatu kesatuan yang utuh. Unsur-unsur dalam seni patung adalah sebagai berikut:

1. Garis dan Bidang

Menurut Mikke Susanto (2011: 55) Bidang atau *shape* adalah area. Bidang terbentuk karena ada 2 atau lebih garis yang bertemu (bukan himpitan). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif. Sedangkan garis

adalah coretan, goresan, guratan yang membekas pada suatu bidang. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa panjang, pendek, halus, tebal, berombak, melengkung dan lurus. Dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk karena lengkungan, sudut yang memanjang maupun perpaduan teknik dan bahan-bahan lainnya (Sudarmaji, 1979).

2. Volume dan Ruang

Volume adalah kedalaman suatu persepsi keruangan. Bila merupakan kualitas dari bingkah yang menjangkau matra (dimensi) ruang, yaitu matra yang memiliki ukuran tinggi, panjang dan lebar (Sidharta, 1987).

Kualitas patung ditentukan pula oleh hubungan antara volume patung dengan yang berada di sekelilingnya. Bila patung ini berongga atau berlubang, maka peranan volume menjadi semakin luas. Karena interelasinya akan mencakup volume patung, ruang sekelilingnya dan ruang (rongga, lubang) yang berada dalam volume itu.

3. Bidang permukaan dan Barik (Tekstur)

Bidang permukaan sebuah patung berperan sama dengan kulit manusia, yang berfungsi sebagai batas bentuk yang langsung tampak dan dapat diraba. Bidang permukaan itu dapat cembung, atau cekung, seperti permukaan air laut yang bergelombang tertiup angin. Gelombang yang cembung membukit dan mengakibatkan kelandaian yang cekung, atau dapat juga seperti Kristal yang permukaannya membidang dan saling bertemu sehingga membentuk rusuk-rusuk yang tajam (Sidharta, 1987).

Di samping itu bidang permukaan patung dapat mempunyai sifat yang bermacam-macam, tergantung cara pengelolaannya. Dari ketiga kemungkinan itu akan terjelma suatu kualitas permukaan yang disebut barik.

Menurut Mikke Susanto (2011:48) barik dapat juga diartikan sebagai tekstur, nilai raba, kualitas permukaan suatu objek.

4. Bentuk

Bentuk diartikan sebagai bangun, gambaran , wujud, sistem dalam seni rupa rupa biasanya dikaitkan dengan matra yang ada (Mikke Susanto:54).

Selanjutnya (Sidharta: 1987) mengemukakan bahwa dalam seni rupa sering dibedakan antara bentuk relative dan bentuk absolute. Bentuk relative adalah bentuk yang erat hubungannya dengan bentuk yang terdapat di alam. Bentuk absolute adalah bentuk yang pada dasarnya meliputi lima bentuk dasar, yaitu kubus, bola, piramida, silinder, dan bentuk campuran. Dalam mematung, setiap bentuk dapat dikembalikan kepada bentuk-bentuk dasar tersebut

5. Warna

Menurut Mikke Susanto (2011: 433) Warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat diindra manusia memiliki panjang gelombang antara 380-780 nanometer. Cahaya yang dihasilkan dari jarak antara yang bisa diakses indra manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan warna cahaya. Sedangkan bagian penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya ke sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata disebut warna pigmen.

Sidharta (1987) menambahkan bahwa warna termasuk salah satu unsur yang tidak kalah pentingnya dari unsur-unsur patung lainnya. Dalam seni patung warna dapat tampil karena bahan yang dipakai tetapi juga karena sengaja dibuat berdasarkan berbagai teknik. Warna coklat dari kayu misalnya oleh pematung sengaja dipertahankan untuk menonjolkan watak khas dari patung kayu. Sebaliknya untuk memberikan kesan-kesan tertentu timbul dengan usaha untuk membubuhkan bermacam-macam warna atau nada warna sesuai dengan pertimbangan nilai-nilai seninya. Warna juga dapat dipakai dalam usaha mencapai kesan matra dari patung.

7. Dasar-dasar Pembuatan Patung

Setelah kita mengetahui tentang unsur-unsur patung, kita beralih pada apa yang harus dilakukan dengan unsur-unsur tersebut. Perlakuan terhadap unsur-unsur patung dalam proses tersebut disebut sebagai dasar-dasar mematung. Dasar-dasar pembuatan patung diantaranya:

1. Membentuk dan membangun

Seorang pematung bekerja dengan menyusun unsur-unsur patung untuk membangun sebuah patung. Sejak ia mulai bekerja, seorang pematung mencoba untuk menyusun bingkah-bingkah kedalam suatu bangunan tertentu.

Menyusun dan membangun merupakan tindakan yang utama bagi pematung karena keduanya menentukan keseluruhan wujud dari sebuah patung(G. Shidarta, 1987:33).

2. Perbandingan (*Proporsi*), Keserasian (*Harmoni*) dan Kesatuan (*Unity*)

Menurut Mikke susanto (2011: 320) Perbandingan atau proporsi adalah ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhan. Proporsi berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama,harmoni) dan *unity* (kesatuan). Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik.

Perbandingan, keserasian dan kesatuan dari bentuk patung harus diperhatikan. Bila ada salah satu perbandingan yang tidak baik, akan menimbulkan kesan yang kurang serasi. Karena itu, dalam mematung harus selalu diperhatikan masalah perbandingan, agar patung mempunyai ukuran-ukuran yang sesuai dan serasi, agar tercipta bentuk kesatuan yang seimbang.

3. Keseimbangan (*Balance*), Dominasi dan Irama (*Rhythem*)

Keseimbangan (*Balance*) menurut Mikke Susanto (2011:46) didefinisikan sebagai persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni.

Seorang pematung bekerja dengan mempertimbangkan keseimbangan antara bagian-bagian dari patung dalam menyusun bentuk. Keseimbangan bagian atas dengan bagian bawah atau antara bagian kiri dan kanan dari sebuah patung untuk mendapatkan bentuk yang mantap.

Untuk menghindari kesan kaku dan menjemukan, seorang pematung dapat menciptakan irama dengan menggarap unsur-unsur patung.

8. Fungsi Patung

Seni patung pada zaman dahulu di buat untuk kepentingan keagamaan, pada zaman Hindu dan Budha, patung di buat untuk menghormati dewa atau orang yang di jadikan teladan. Pada perkembangan selanjutnya patung dibuat untuk monumen atau peringatan suatu peristiwa besar pada suatu bangsa, kelompok atau perorangan. Pada jaman sekarang seni patung sering diciptakan untuk mengekspresikan diri penciptanya karena lebih bebas dan bervariasi.

Seni patung juga diciptakan untuk dinikmati nilai keindahan bentuknya. Secara umum berdasarkan pembuatnya seni patung ada 6 macam yaitu :

1. Patung *religi*, selain dapat dinikmati keindahannya tujuan utama dari pembuatan patung ini adalah sebagai sarana beribadah, bermakna religius.
2. Patung *monument*, keindahan dan bentuk patung yang dibuat sebagai peringatan peristiwa bersejarah atau jasa seorang pahlawan.
3. Patung *arsitektur*, keindahan patung dapat dinikmati dari tujuan utama patung yang ikut aktif berfungsi dalam konstruksi bangunan.
4. Patung *dekorasi*, untuk menghias bangunan atau lingkungan taman.
5. Patung seni, patung seni untuk di nikmati keindahan bentuknya.
6. Patung kerajinan, hasil dari para pengrajin. Keindahan patung yang dibuat selain untuk dinikmati juga sengaja untuk dijual.

9. Pengertian Deformatif

Menurut Mikke Susanto (2011: 98) Bentuk deformatif merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak berwujud figure semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara *simplifikasi* (penyederhanaan), *distorsi* (pembiasan), *distruksi* (perusakan), *stilisasi* (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk (*mix*)

Bahwa seorang seniman dalam menyampaikan ide atau gagasan melalui karyanya. Karya tersebut akan mewakili pikiran sang seniman melalui makna bentuk yang memiliki tema seputar lingkungan yang ada pada diri seniman. Demikian pula pengembangan gaya pematungan kekayaan gagasan bentuk dan teknik dalam penciptaan seni patung tersalurkan melalui karya yang ada merupakan buah pikir sang penulis terhadap terumbu karang yang diabstrasikan kedalam bentuk deformatif.

Gaya maupun *style* secara teoritis menurut Myers dalam The Liang Gie (1996: 10) adalah cara yang melahirkan sesuatu yang khas bagi penciptanya sebagaimana dikemukakan rasa penciptaan.

Sedangkan L H Chapman dalam Salinig (1993 ; 40) mendefinisikan *style* atau idiom adalah sebagai gaya yang mengacu kepada pengertian karya seni individual atau kelompok yang dihasilkan oleh periode tertentu.

Dipilihnya bentuk deformasi karena bentuk deformatif adalah penyederhanaan dari sebuah karya yang memungkinkan banyak materi bentuk yang dapat ditafsirkan.

Bentuk terumbu karang yang memiliki karakteristik bentuk yang rumit meliuk, melingkar melengkung dan terkesan memiliki sifat keras dan kasar pada

permukaannya menarik pencipta untuk menyederhanakan bentuknya kedalam bentuk patung deformatif.

Karakteristik bentuk patung deformatif telah banyak mengalami perubahan sesuai gagasan dan imajinasi si pematung. Dengan gaya ini imajinasi pengkaryaan tentang patung deformatif terumbu karang dapat tersalurkan.

10. Unsur –Unsur Bentuk

Menurut Mikke Susanto (2011:117) Unsur dapat disebut juga elemen. Elemen seni merupakan komponen yang menjadi satu kombinasi dengan prinsip-prinsip desain untuk mengonstruksi atau menciptakan karya seni. Elemen tersebut antara lain:

1. Titik

Dalam Bahasa Indonesia disebut juga noktah sedangkan dalam bahasa Inggris disebut *dot poin, period*. Menurut Mikke Susanto (2011: 402) Titik atau point merupakan unsur rupa terkecil yang terlihat mata. Titik adalah unsur yang menggabungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. Titik secara simbolis berarti awal juga akhir.

Titik termasuk sesuatu yang mempunyai dua dimensi (bila pipih/tipis) namun jika dikatakan titik itu seperti bola kecil termasuk tiga dimensi, contoh gotri, pasir dsb. Disamping itu titik tidak mempunyai arah panjang namun bisa mempunyai bentuk bulat, segitiga segiempat meruncing dan sebagainya.

Karakteristik titik suatu pokok adalah :

- b) Ukuran harus seimbang
- c) Bentuk sederhana
- d) Tidak memiliki panjang dan arah
- e) Merupakan pangkal dan ujung garis
- f) Merupakan perpotongan atau pertemuan garis

2. Warna

Menurut Mikke Susanto (2011:433) Warna didefinisikan sebagai getaran yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dapat diindera manusia memiliki panjang gelombang antara 380-780 nanometer, selain itu menurut Fajar Sidik & Aming Prayitno (1979) warna juga didefinisikan sebagai berikut:

- a) Warna pada ilmu fisika merupakan kesan yang ditimbulkan pada cahaya mata
- b) Warna menurut ilmu bahan berupa zat warna atau pigmen. Menurut Poerwadarminta warna adalah corak seperti merah, putih, hijau dan warna lainnya.

Disamping itu Fajar Sidik & Aming Prayitno (1979) menambahkan bahwa warna juga bisa digunakan secara simbolis, umpamanya bila diberikan kebebasan memilih warna hijau untuk pohon, gunung berapi merah dan langit biru meskipun pada kenyataan tidak demikian hal itu juga terdapat pada lukisan primitif. Peran warna yang paling utama adalah kemampuannya untuk lebih dalam mempengaruhi mata, getaran-getarannya menerobos hingga membangkitkan emosi.

3. Ruang

Menurut Mikke Susanto (2011: 338) Ruang adalah bidang dan keluasan yang kemudian muncul istilah dwimatra dan trimatra. Ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah.

Selain itu menurut Fajar Sidik & Aming Prayitno (1979) ruang mempunyai sifat-sifat yang sama dengan garis yaitu gerak, arah dan panjang ruang juga mempunyai 2 dimensi tambahan. Ruang mempunyai gerakan arah yaitu horisontal, diagonal tegak lurus dan sebagainya. Ruang juga mempunyai kemungkinan berbagai variasi dalam shapenya (wujud) seperti bulat, persegi, runcing, sempit, lebar dan seterusnya .

4. Teksture

Kata *texture* berasal dari bahasa Inggris, dalam bahasa Indonesia menjadi teksture adapula yang menggunakan istilah barik yang dimaksud barik adalah kualitas perabaan dari suatu permukaan teksture mempunyai nilai raba suatu permukaan baik nyata maupun semu (Humar Sahman, 1993). Teksture dapat melukiskan sebuah permukaan obyek atau benda disamping itu teksture juga memiliki kualitas plastis sehingga menimbulkan bayangan, kualitas plastis ini menjadikan sifat dan karakter ekspresi tersebut berbeda-beda.

Selain mempunyai kualitas plastis dan ekspresif maka teksture pun mempunyai nilai dekoratif yang tinggi. Didalam seni arsitektur banyak digunakan dinding yang permukaanya sengaja dibuat kasar. begitu juga permadani-permadani bahkan sampai kepada mebel-mebelnya tidak ketinggalan serat serat kayu bahan-

bahan lain yang mempunyai nilai tekstur, tidak lagi dipoles dengan cat. Bahkan ditonjolkan sifat teksturnya. Disamping memelihara keasliannya bahannya, juga mempertinggi keindahan permukaan.

11. Prinsip-Prinsip Penyusunan Seni Rupa

Penyusunan unsur-unsur seni rupa juga disebut “komposisi”. Menurut Mikke susanto (2011:226) komposisi adalah kombinasi berbagai elemen gambar atau karya seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik. Dalam penyusunan unsur-unsur seni seniman-seniman mengikuti prinsip tertentu. Tanpa itu maka unsur-unsur seni tidak dapat dimengerti sebagai bagian harmoni keseluruhan. Semua bagian-bagian dari satu karya dikerjakamkan sedemikian rupa jangan sampai timpang dari unsur justru menonjol, tapi keseluruhan karya terbengkalai.

Tujuan dari keteraturan yang memungkinkan adanya kontinuitas penglihatan yang seringkali disebut sesuatu yang indah sebaliknya bagian dari karya tersebut kacau balau dalam penyusunannya. Orang yang melihat akan mendapatkan kesan rasa tidak puas dan tidak komplit dan obyek keseluruhan dianggap jelek. Namun tidak ada keindahan dan atau kejelekan yang mutlak, untuk bisa dimengerti suatu keteraturan dalam suatu karya tergantung pada perasaanya. Prinsip-prinsip penyusunan unsur-unsur tersebut akan menghasilkan kesatuan baik itu lukisan, patung, arsitektur, fotografi, dekorasi ataupun kriya. Berikut ini disampaikan prinsip penyusunan suatu bentuk:

a. Kesatuan

Berarti estetis itu tersusun secara baik ataupun sempurna bentuknya dan memiliki suatu kesatuan bentuk, antara bagian-bagian sampai keseluruhan. (The Liang Gie, 1976 : 48). Pendapat lain menyebutkan kesatuan atau *unity* adalah penyusunan atau pengorganisasian dari elemen-elemen seni demikian rupa sehingga menjadi kesatuan organik dan harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhan. (Fajar Sidik, 1981 : 47) Jadi kesatuan merupakan penyusunan dari elemen-elemen seni rupa sehingga tiap-tiap bagian-bagian yang tersusun tidak terlepas dengan bagian lainnya disamping itu untuk memperoleh kesatuan bentuk dan keharmonisan di antara semua elemen.

b. Kontras

Kontras menghasilkan vitalitas. Hal ini mungkin muncul dikarenakan adanya warna komplementer, gelap dan terang, garis lengkung dan garis lurus. Objek yang dekat dan jauh bentuk-bentuk vertikal dan horisontal, tekstur kasar dan halus, area rata dan berdekorasi, kosong dan padat, kalau tidak kontras akan timbul kegersangan, sebaliknya jika hanya terdapat kontras saja maka akan terjadi kontradiksi. Untuk menghindari terjadinya hal itu diperlukan transisi atau peralihan guna mendamaikan kontras tersebut (Fajar Sidik, 1981 : 47).

jadi dengan kontras akan dapat menghasilkan perubahan dan perbedaan dari garis, warna dan bidang serta yang lainnya sehingga karya tidak terkesan monoton.

c. Irama

Irama adalah perubahan-perubahan bunyi, warna, gerak dan bentuk tertentu secara teratur yang terjadi. (Bastomi, 1992 : 72) Dalam seni rupa, irama adalah aturan atau pengulangan yang teratur dari suatu bentuk atau unsur-unsur. Bentuk-bentuk pokok irama adalah berulang-ulang (*repetitive*), berganti-ganti (*alternative*), berselang-seling (*progressive*), dan mengalir (*flowing*) (Supono, 1983 : 70). Irama akan memberikan pengulangan secara terus menerus daripada elemen-elemen seni rupa. Pencipta dalam pemanfaatan irama dalam karya seni lukis melalui adanya perbedaan ukuran bentuk dan perbedaan tebal tipisnya garis.

c. Klimaks / Dominasi

Dominasi adalah faktor atau unsur seni yang paling kuat. Dominasi dimaksud untuk menonjolkan inti atau puncak seni, oleh karena itu dominasi seni disebut pula klimaks seni. (Bastomi, 1992 : 70).

Pusat perhatian juga disebut dominasi yang merupakan fokus dari susunan, suatu pusat perhatian di sekitar elemen-elemen lain bertebaran dan tunduk membantunya sehingga yang kita fokuskan menonjol, tetapi tidak lepas dengan lingkungannya. (Supono, 1983 : 69). Klimaks / dominan sangat berperan dalam karya pencipta dimana memberikan suatu fokus atau pusat perhatian dari keseluruhan karya. Pusat perhatian ini dibuat dengan perbedaan bentuk, kontras, warna melalui tempat dan sebagainya sehingga pengamat ketika pertama kali melihat lukisan penglihatannya jatuh pada pusat perhatian tersebut.

d. Keseimbangan (*balance*)

Dengan singkat dapat dikatakan *balance* adalah seimbang atau tidak berat sebelah. Keseimbangan adalah suatu perasaan akan adanya kesejajaran, kestabilan, ketenangan dari kekuatan suatu susunan. Menurut (Suryahadi, 1994 : 11) Keseimbangan dapat bersifat simetris maupun asimetris. Dalam hal seni rupa, berat yang dimaksud lebih cenderung pada berat visual dari pada berat arti fisik. Unsur-unsur visual yang berpengaruh pada berat visual ialah ukuran, warna, serta penempatannya (lokasi).

Menurut Supono (1983 : 69) Keseimbangan merupakan kepekaan perasaan terhadap suatu unsur dalam seni lukis yang memberikan kesan stabil dalam suatu susunan, baik yang bersifat simetris atau formal maupun asimetris atau informal. Keseimbangan formal memberikan kesan statis pada suatu susunan sedangkan keseimbangan informal memberikan kesan dinamis pada suatu susunan. Demikian juga dengan karya pencipta, keseimbangan yang dimunculkan adalah keseimbangan informal dimana keseimbangan ini memberikan gerakan dinamis pada wujud karya.

e. Harmoni

Harmoni atau keserasian adalah timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian dan tidak adanya pertentangan. Dalam seni rupa prinsip keselarasan dapat dibuat dengan cara menata unsur-unsur yang mungkin sama, sesuai dan tidak ada yang berbeda secara mencolok.

Kunci menyusun atau organisasi elemen seni untuk mencapai kesatuan adalah kontras, pengulangan, irama, klimaks dan proporsi tidak hanya dengan mempelajari dan memparaktekkan aturan saja, namun kemampuan latihan mengembangkan perasaan dan kepekaan artistik selanjutnya dapat mengembangkan dan berpetualang dalam penciptaan karya seni.

B. Terumbu Karang

1. Pengertian Terumbu Karang

Secara umum terumbu karang dapat dinisbatkan kepada struktur fisik beserta ekosistem yang menyertainya yang secara aktif membentuk sedimen kalsium karbonat akibat aktivitas (biogenik) yang berlangsung di bawah permukaan laut.

Menurut ahli Geologi, terumbu karang merupakan struktur batuan sedimen dari kapur (kalsium karbonat) di dalam laut atau disebut dengan terumbu. Sedangkan menurut ahli biologi terumbu karang merupakan suatu ekosistem yang dibentuk dan didominasi oleh komunitas koral.

Pembentuk utama terumbu adalah batuan sedimen kapur di laut, yang juga meliputi karang hidup dan mati yang menempel pada batuan kapur. Sedimentasi kapur terumbu dapat berasal dari karang maupun alga.

2. Habitat Terumbu Karang

Terumbu karang pada umumnya hidup di pinggir pantai atau daerah yang masih terkena cahaya matahari kurang lebih 50 m di bawah permukaan laut.

Beberapa tipe terumbu karang dapat hidup jauh di dalam laut dan tidak memerlukan cahaya, namun terumbu karang tersebut tidak bersimbiosis dengan zooxanthellae dan tidak membentuk karang.

Ekosistem terumbu karang sebagian besar berada di perairan tropis, sangat sensitif terhadap perubahan lingkungan hidupnya terutama suhu, salinitas, sedimentasi, eutrofikasi dan memerlukan kualitas perairan alami.

Untuk dapat tumbuh dan berkembang biak secara baik, terumbu karang membutuhkan kondisi lingkungan yang optimal, yaitu suhu hangat sekitar diatas 20 derajat celcius. Terumbu karang juga memilih hidup pada lingkungan perairan jernih dan tidak berpolusi. Hal ini dapat berpengaruh pada penetrasi cahaya oleh terumbu karang.

3. Jenis Terumbu karang

Pada dasarnya terumbu karang terbagi menjadi 3 jenis. Ketiga bentuk tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Fringing reef* (terumbu karang tepi)

Merupakan jenis terumbu karang yang terdapat di tepi suatu pulau atau sepanjang pantai yang luas menghadap ke laut. *Fringing reef* banyak dijumpai di Asia Tenggara dimana sebagian besar pulau-pulau yang memiliki perairan jernih dan dangkal, eksistensi pulau-pulau ditengah lautan besar terlindungi oleh terumbu karang ini, utamanya perlindungan dari badai dan ombak. Semakin besar perlindungan dari badai dan ombak maka tingkat abrasi semakin sedikit.

2. *Barnier Reef* (terumbu karang penghalang)

Terumbu karang tipe *barnier* atau penghalang tumbuh dan berkembang jauh dari pantai dan berbatasan dengan sebuah lagoon, terumbu karang ini yang paling terkenal yang dikenal dengan nama Great Barrier Reef (GBR) dengan total panjang 2000km, merupakan salah satu ekosistem terbaik dari kelompok hewan maupun tumbuhan, baik yang berada di kolam air maupun berada didasar perairan yang memiliki lebih dari 2000 spesies ikan (Mother dan bennet, 1993).

3. Attol (terumbu karang berbentuk cincin dan melingkar)

Attol berasal dari bahasa Maldives “atolu” yang berarti terbentuk dari 3 rentetan peristiwa, berawal dari tipe *fringing Reef* menjadi *barrier Reef* dan berakhir berbentuk attol. Teori terbentuknya karang Attol disebut “*subsidence theory*” yang dikemukakan oleh Darwin pada tahun 1842. Pada awalnya tumbuh dan berkembang di sekeliling pantai membentuk *Fringing Reef*. Dengan adanya pengosongan magma, pulau volcano berangsur-angsur tenggelam, sementara terumbu karang terus tumbuh dan berkembang pada daerah yang sama pada permukaan air perairan pantai yang biasa disebut lagoon. Pada akhirnya jika terumbu karang yang semula sebagai terumbu karang penghalang, setelah pulau vulkano tenggelam maka berbentuk terumbu karang yang disebut Attol.

Disamping keberagaman bentuk dan jenis terumbu karang memiliki pula karakteristik lain yang ditemukan para ahli jenis-jenisnya seperti *acropora*

latistella dengan *family acropidae*, *acropora Rosaria* *family acropidae* dan *acropora microthalma* termasuk *acropidae*

BAB III

PROSES PENCIPTAAN

A. Metode Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya seni patung ini, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni. Melalui pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain, dimaksudkan agar selama dalam proses penciptaan dapat dijabarkan secara ilmiah dan argumentatif. Dalam rangka penulis mendapatkan ide penciptaan karya. Penulis memakai beberapa metode untuk memperoleh bahan kajian tersebut antara lain:

a. Pengamatan langsung

Untuk mendapatkan ide penciptaan karya yang terkait dengan pemilihan judul, penulis mencoba melakukan pengamatan langsung atau mengikuti perkuliahan seni patung..

b. Observasi melalui internet

Selain melalui pengamatan langsung bahan kajian dalam proses penciptaan karya patung ini diperoleh melalui internet yang kemudian dikembangkan melalui media kayu yang sudah dipilih.

c. Studi melalui Buku

Buku mengenai terumbu karang diperoleh di Perpustakaan Fakultas biologi Mipa, dimana terdapat jurnal yang memberikan informasi mengenai terumbu karang. Secara umum terumbu karang dapat dinisbatkan oleh struktur

fisiknya beserta ekosistem yang menyertai membentuk sedimenasi kalsium karbonat akibat aktivitas biologi yang berlangsung dibawah laut.

Menurut ahli Biologi terumbu karang merupakan ekosistem bentukan dominasi koral. Terumbu adalah batu sedimen kapur laut sebagai bagian utama pembentuk terumbu, yang meliputi karang hidup maupun karang mati yang menempel pada batuan tersebut

B. Konsep Penciptaan

Hal utama yang mendasari terbentuknya sebuah karya seni adalah konsep penciptaan. Menurut Mike Susanto (2011:227) Konsep adalah pokok pertama atau utama yang mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep biasanya hanya ada dalam pikiran atau kadang-kadang tertulis secara singkat.

Pembentukan konsep penciptaan merupakan konkretisasi indera, suatu proses pelik yang mencakup penerapan seperti perbandingan, analisis, abstraksi, idealisasi dan bentuk-bentuk deduksi yang pelik.

Selanjutnya Mike Susanto menambahkan Konsep penciptaan sangat berarti dalam berkarya seni, dapat lahir sebelum, bersamaan, maupun setelah pengerjaan karya seni. Konsep penciptaan dapat menjadi pembatas berpikir kreator maupun penikmat dalam melihat dan mengekspresikan karya seni sehingga creator dan penikmat dapat memiliki persepsi dan kerangka berpikir sejajar.

Menurut Humar Sahman (1993: 119) Proses penciptaan terdiri 3 tahapan : tahapan awal yang berupa upaya menemukan gagasan, sumber inspirasi atau ilham, tahapan selanjutnya adalah penyempurnakan, pengembangan, dan memantapkan

gagasan awal. Tahapan terakhir adalah visualisasi ke dalam medium (bahan, alat,teknik).

Selanjutnya Humar Sahman (1993: 120) mengemukakan bahwa pada tahap awal dimana seniman mendekati sumber inspirasi dalam rangka mencari konsep adalah tidak mungkin untuk mencatat seluruh sumber inspirasi. Sumber inspirasi dapat berupa; alam belum terjamah (*natural environment*), lingkungan buatan (*constructed environment*), kehidupan ruhaniah dan dunia imajinasi (*inner feelings and imagination*), berbagai pokok renungan dan system (*broad themes and forms of order*), dan kehidupan sehari-hari (*everyday life*).

C. Proses visualisasi

1. Penerapan metode

Dalam proses penciptaan karya seni patung ini, diperlukan suatu metode untuk menguraikan secara rinci tahapan-tahapan yang di lakukan dalam proses penciptaan, sebagai upaya dalam mewujudkan karya seni. Melalui pendekatan-pendekatan dengan disiplin ilmu lain, dimaksudkan agar selama dalam proses penciptaan dapat dijabarkan secara ilmiah dan argumentatif. Dalam kaitan ini Sachari (2000: 223), menguraikan bahwa selama ini penelitian yang bersifat proses penciptaan dengan bahasa rupa dapat dikelompokkan dalam dua katagori, yaitu kajian estetik dan proses desain. Selanjutnya Hadi (2003: 24, 29, 40) menyebutkan metoda penciptaan karya seni meliputi tiga tahap yaitu meliputi *eksplorasi, improvisasi, dan forming* (Pembentukan) . Tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut.

a. Tahap *eksplorasi*

Yaitu menggali ide, pengumpulan data hasil pembelajaran dan penganalisaan yang diperoleh dari pengamatan langsung objek terumbu karang.

b. Tahap *Improvisasi* atau Perancangan

Menerjemahkan hasil pembelajaran analisa gambar dan pengamatan langsung objek terumbu karang ke dalam berbagai alternatif bentuk terumbu karang kemudian ditentukan sketsa maupun miniatur, tujuannya untuk dijadikan acuan dalam perancangan gambar dan acuan dalam proses pembuatan karya.

c. Tahap *Forming*, Perwujudan Atau Implementasi Rancangan

Tahap ini adalah membuat model dalam bentuk sketsa gambar kemudian diteruskan dengan pembuatan karya fungsional sesungguhnya. Dengan teknik mematung kemudian diwujudkan dalam bentuk suatu karya berupa patung deformatif.

2. Media Patung

Media yang digunakan dalam pembuatan patung deformatif ini adalah berbahan dasar kayu. Kayu yang digunakan adalah kayu Jati dimana kayu jati mudah di dapat, kayunya berwarna coklat, keras. Kayu jati, memiliki kualitas kayu paling baik diantara jenis kayu lainnya, awet ,tidak mudah retak dan setelah selesai proses finishing mempunyai penampilan yang indah.

3. Teknik Patung

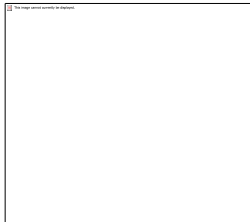
Teknik dalam pembuatan patung ini dikerjakan dengan menggunakan Teknik Substraktif, yaitu mengurangi material sampai memperoleh bentuk akhir patung. Bahan yang digunakan menggunakan bahan yang padat yaitu kayu jati. Memahat

adalah suatu pekerjaan yang ekstra hati-hati, dibutuhkan kecermatan dan ketepatan dalam carving, sehingga teknik disebut pula teknik Carving.

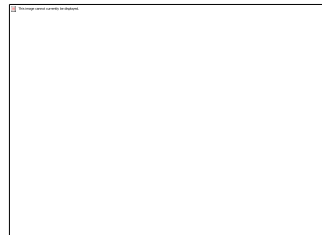
4. Peralatan Pembuatan Patung Kayu

Beberapa peralatan yang digunakan dalam pembuatan patung kayu ini adalah sebagai berikut:

Kampak kayu



Gergaji kayu



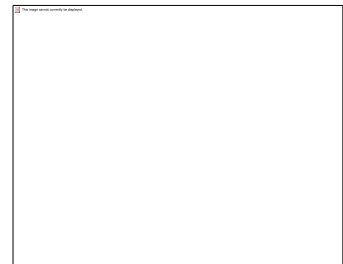
Palu kayu



Tatah



Ampelas kayu



D. Proses Pembuatan Patung

Proses pembuatan merupakan langkah-langkah untuk mendapatkan bentuk patung kayu yang diinginkan. Adapun tahapan yang dilakukan dalam proses pembuatan patung kayu ini adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan bahan

Sebelum proses pembuatan patung dilaksanakan pemilihan bahan merupakan awal dari perwujudan. Pemilihan bahan yang tepat akan sangat menentukan kualitas dalam artian kekuatan material maupun nilai artistik yang dikandung dalam material

tersebut. Dalam pembuatan ini menggunakan Kayu Jati karena memiliki kualitas kayu paling baik diantara jenis kayu lainnya, awet ,tidak mudah retak dan setelah selesai proses finising mempunyai penampilan yang indah sehingga memiliki nilai harga jual yang tinggi. Kayu yang telah disiapkan dibelah, dipotong sesuai dengan kebutuhan desain patung yang akan dibuat.

2. Makalin

Makalin sama dengan membuat bentuk global. Dalam tahapan ini adalah proses pembuatan global yaitu mewujudkan bentuk desain kedalam sebuah media kayu sehingga bentuk global kayu benar-benar terwujud. Dalam proses pembuatan bentuk global ini menggunakan alat kampak, gergaji tangan.

3. Bentuk detail

Tahap ini merupakan kelanjutan dari bentuk global. Pada tahapan ini membuat bentuk-bentuk yang lebih detail. Pembuatan bentuk detail ini masih dikerjakan secara manual yaitu masih menggunakan pahat dengan berbagai jenis dan palu kayu/ sematik (pengotok).

4. Ngerot

Tahap ini masih dalam pembuatan bentuk dan detail yang halus. Untuk menghaluskan pada bagian bentuk yang lebar, cembung dan agak datar digunakan serut yuyu, sedangkan untuk menghaluskan bagian yang rumit menggunakan pematik dikombinasi dengan pahat, sehingga pada bagian yang rumit dapat juga dihaluskan.

5. Mengamplas

Sebelum proses pewarnaan diawali dengan pengamplasan yang bersih pada semua bagian dan permukaan sehingga betul-betul halus. Pengamplasan yang

sempurna akan memudahkan dalam finishing berikutnya. Pengamplasan yang sempurna akan menghasilkan permukaan yang rata dan sangat halus serta mengkilat. Amplas atau glass peper yang digunakan nomor AA 120.

6. Finishing

Mewarnai atau finising adalah proses terakhir dalam proses pembuatan patung kayu. Finising sangat menentukan kesempurnaan sebuah patung. Pewarna yang digunakan adalah pernis Mowilex Clear and Finishing.

B. Deskripsi Bentuk Patung.**1. Deskripsi Patung Tampak Gagah.****"Tampak Gagah"**

Kayu jati, 40 x 25 cm

2011

Patung ini memiliki tinggi 40 x 25 cm dan berat 1 kg. Volume ruang tampak pada dasar patung, semakin keatas tampak pipih. Patung ini dapat dinikmati semaksimal mungkin dari arah depan dan belakang, Apabila dilihat secara langsung tampak seperti orang siaga, dengan lubang 4 mengarah kedepan. Dari depan tampak tegap dan dari samping tampak kuat dari belakang tampak seimbang. Lubang-lubang yang dibuat mengesankan patung ini berbobot. Bidang

permukaan dipahat kasar dibuat membidang dan saling bertemu membentuk permukaan yang bertekstur tajam. Hal yang menonjol yang menjadi perhatian adalah Keseimbangan yang sengaja dibuat dengan membuat lubang sebagai penyeimbang . Tekstur patung terlihat corak guratan hasil dari pahatan namun apabila dipegang halus. Paduan antara lubang, guratan dan bentuk patung yang meliuk menghasilkan harmonisasi dan keindahan .

2. Deskripsi Patung Meliuk.



“Meliuk”
Kayu jati, 45 x 23 cm
2011

Patung ini memiliki ukuran 45 x 23cm dan berat 1,2 kg. Banyaknya liukan menjadi irama dan ciri khas dari patung ini. Irama liukan dibuat berganti-ganti (*Alternative*). Gerakan liukan yang bersinambungan menjadikan patung ini seperti tak berujung. Volume ruang yang dihasilkanpun tampak rata, yang membedakan adalah bentuk dasaran yang dibuat sedikit berbeda dengan pewarnaan yang agak gelap mengesankan lebih berbobot. Keseimbangan dari patung inipun tetap dijaga dengan menghadirkan liukan-liukan yang seimbang . Patung dapat dinikmati dari arah depan dan belakang. Lubang dan garis dari pahatan yang meruncing dan bentuk liukan memberikan harmoni dan irama keindahan patung ditambah tiga lubang yang berbentuk berbeda dan sangat kontras menambah keindahan patung ini. Warna dibuat asli dengan warna asalnya, sehingga corak dan guratan patah tampak.

3. Deskripsi Patung “Dogol” Berkembang



“Dogol (Berkembang)”

Kayu jati, 63 x 56 x 30 cm

2012

Patung ini memiliki ukuran 63x56x30cm dan berat 8,3 kg. Bentuk patung tampak seperti tumbuhan yang baru tumbuh. Patung tampak terbagi 3 bagian tetapi tetap menyatu dalam satu kesatuan yang bertumpu pada bagian bawah patung. Irama patung tampak pada bagian-bagian yang menjulur keluar, keatas dan bawah terkesan elegan. Volume patung yang paling berbobot terletak pada bagian bawah yang menjadi landasan juga ujung-ujung patung yang dibuat membulat tumpul

mengesankan ujung masih bisa berkelanjutan dan tumbuh .Tekstur permukaan patung dibuat halus, dan diberi pewarnaan sesuai dengan warna asli patung. Keindahan terletak pada harmonisasi antara tekstur warna kayu asli dan pahatan yang menghasilkan guratan yang tampak coraknya. Tiga lubang yang menampakkan harmonisasi irama keindahan dogol artinya tunas pada tumbuhan. Patung ini dapat dinikmati keindahannya dari segala arah.

4. Deskripsi Patung Meruncing



“Meruncing”
Kayu jati, 75 x 40cm
2012

Patung ini memiliki ukuran 75x40 cm. Irama patung tampak seperti susunan lubang –lubang patung yang disusun meninggi dengan ujung meruncing menjadi satu kesatuan patung yang berbentuk tinggi meruncing. Volume tidak terlalu ditampakkan dalam patung ini, karena bentuk dan ruang patung dibuat pipih. Keseimbangan patung tampak dari penyajian patung yang dibuat berdiri meninggi, agar tetap seimbang dengan penambahan bagian patung disamping atas dan bawah. Klimak patung berada pada tiga ujung lancip ke atas ke depan dan ke belakang. Keindahan juga tampak pada tekstur dan permukaan kayu yang dibuat halus dan pemberian warna natural kayu aslinya. Bentuk, tekstur dan pewarnaan inilah yang menghasilkan harmonisasi dan irama keindahan.

5. Deskripsi Patung Koloni



“Koloni”
Kayu jati, 50x 25 cm
2012

Patung memiliki ukuran 50x 25 dan berat 2 kg. Bentuk patung tampak seperti dua orang yang saling berhadapan. Dengan pertimbangan dan pengamatan yang seksama terhadap lekuk-lekuk patung, bentuk patung disusun dari berbagai bingkah sehingga menyatu dalam volume, melalui penggarapan permukaan yang dibentuk oleh berbagai lekukan, cekungan dan tonjolan untuk kemudian

membentuk garis batas yang berirama. Irama patung tampak pada bagian patung yang bentuknya dibuat berulang-ulang (*Repetitive*),. Irama juga terlihat dari bentuk patung yang berbelok-belok dan meliuk dikombinasi dengan aneka ragam lubang yang berjumlah 9. Ujung tipis tajam menciptakan irama dan harmonisasi keindahan. Adanya ruang-ruang, lubang didalam patung memberi kesan banyak dan bergerombol. Cara menikmati patung ini pun bisa dinikmati dari segala arah.

6. Deskripsi Patung Meninggi



"Meninggi"

Kayu jati, 82x 45x30cm
2012

Patung memiliki ukuran 82x 45x30cm dan berat 8,5 kg. Terdapat banyak variasi kerumitan dalam bentuk patung ini. Irama dihasilkan dari lekukan-lekukan, lubang –lubang dan lipatan-lipatan. Ketidakaturan dalam bentuk patung menjadi perhatian yang menarik dalam patung ini. Bentuk-bentuk dibuat berganti-ganti (*alternative*). Bentuk lubang yang dibuat tidak sama, dan pahatan yang bervariasi dihadirkan dalam patung ini. Yang menarik dan menjadi klimaks dari patung ini adalah ujung atas yang terkesan rumit merupakan lipatan-lipatan yang dibuat bertumpuk. Pewarnaan dibuat sesuai warna asli kayu dengan tekstur permukaan kayu yang dibuat halus. Keseimbangan patung tetap dijaga dengan membuat 2 bagian samping yang sama beratnya. Kombinasi antara kerumitan bentuk dan finising yang baik dengan pewarnaan dan pahatan yang halus menghasilkan harmonisasi dan irama keindahan patung. Patung dapat dinikmati dari dua arah depan dan belakang.

7. Deskripsi Patung Babahan Nawa



“Babahan Nawa”

Kayu jati, 64cmx 26x 21
2012

Patung memiliki ukuran 64cmx 26x 21 dan berat 6kg. Patung ini merupakan pengolahan dari bentuk *absolute* dengan bentuk dasar silinder. Layaknya batang pohon yang diolah, dipahat sehingga menghasilkan bentuk karya patung yang indah. Patung dibuat berongga dan berlubang menjadikan peranan volume menjadi semakin luas karena mencakup volume patung, ruang sekelilingnya dan rongga, ruang yang berada dalam volume tersebut. Tekstur permukaan kayu dibuat halus dengan tetap

mempertahankan corak asli kayu. Pewarnaan dilakukan dengan memberikan warna asli kayu. Irama patung terlihat dari penggarapan ruang patung semaksimal mungkin. Adanya rangkaian lubang-lubang yang berjumlah sembilan, lekukakan dan penggarapan ruang yang berongga menjadi nilai tinggi dari patung ini. Penonjolan pada tekstur natural kayu dikombinasikan dengan pahatan yang berupa pahatan meruncing dan bulat serta lengkung-lengkung. Adanya kombinasi lubang serta pahatan yang terlihat teksturnya menjadikan karya ini tampak unik.

Babahan Nawa berasal dari bahasa jawa artinya lubang Sembilan. Karya ini dapat dinikmati dari segala arah.

8. Deskripsi Patung Kukuh



“Kukuh”

Kayu jati, 80x34x35cm
2012

Patung memiliki ukuran 80x34x35cm. Irama patung terlihat dari penggarapan bidang patung, Garis dan goresan patah pada bidang patung ditampilkan secara jelas dalam karya ini. Kualitas volume dihasilkan dari bentuk dan ruang patung yang memiliki ukuran panjang, tinggi dan lebar. Bidang permukaan kayu dibuat halus, dengan pewarnaan natural yang cenderung dengan warna lebih gelap.

Irama patung dihadirkan dalam lekukan-lekukan dan pahatan dalam bidang yang menghasilkan sisi permukaan yang tajam. Dikombinasi dengan lubang yang menonjol karena berukuran cukup besar membuat karya ini lebih unik. Landasan yang dibuat kotak pada patung ini menjadikan berbeda dengan patung yang lainnya. Keseimbangan patung menjadi salah satu hal yang diperhatikan dan memberi kesan lebih kokoh dan berdiri. Karya patung ini dapat dinikmati dari segala arah.

9. Deskripsi Patung Luklu



“Luklu”

Kayu jati, 91x20x 37cm.

2012

Patung memiliki ukuran 91x20x 37cm. Patung ini merupakan pengolahan dari bentuk *absolute* dengan bentuk dasar piramida. Sekilas orang melihatnya seperti keris. Tekstur permukaan patung dibuat halus dengan pewarnaan sesuai dengan warna asli kayu. Guratan patah disini tidak terlalu ditonjolkan. Irama disajikan dalam bentuk patung yang meruncing dengan perpaduan bentuk meliuk,

kombinasi lubang-lubang yang dibuat menjadi hal yang menarik dari patung ini. Keseimbangan menjadi perhatian dengan adanya dasaran yang dibuat lebih berbobot. Bentuk, irama menjadi Harmonisasi keindahan . patung ini dapat dinikmati dari segala arah.

10. Deskripsi Patung Mekanisme Defence



“Mekanisme Defence”

Kayu jati, 65 65x30cm

2012

Patung memiliki ukuran 65 65x30cm. Bentuk patung tampak seperti sebuah senjata dengan ujung yang runcing. Patung tampak kokoh, terlihat dari ukuran dan bentuk dasarnya. Volume patung yang paling berbobot terletak pada bagian tengah yang menjadi landasan juga pengikat bagian samping patung sehingga menjadikan satu kesatuan patung yang utuh. Bidang permukaan dibuat bervariasi

selain dibuat halus juga dikombinasi dengan guratan-guratan asli dari asal kayu. Warna dibuat sesuai dengan warna asli kayu sehingga bekas-bekas guratan kayu menjadi lebih menarik. Irama patung tampak pada bagian-bagian ujung yang dibuat meruncing yang mengesankan tajam yang menjulur keatas. Selain itu kombinasi dari variasi bentuk lubang-lubang yang dibuat menghasilkan harmonisasi dan keindahan. Keseimbangan tetap menjadi perhatian yaitu dengan menyeimbangkan bentuk menyamping. Karya ini dapat dinikmati dari arah depan dan belakang.

BAB IV

SIMPULAN

Dari pembahasan serta proses penciptaan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tema yang diambil dari pembuatan patung ini adalah tentang alam. Hubungan Manusia dengan Alam sekitarnya dimana terumbu karang dijadikan objek karya seni patung. Karya ini merupakan ekspresi yang menunjukkan betapa besar kuasa Tuhan.
2. Bentuk patung dalam karya seni tugas akhir ini merupakan deformatif dari bentuk terumbu karang yang di olah sedemikian rupa dengan memperhatikan keharmonisan. Bentuk yang tercipta bukan realis namun bentuk Abstrak Figuratif sehingga karya ini dinamakan patung deformatif
3. Teknik yang digunakan adalah teknik *substraktif*, artinya mengurangi material sampai memperoleh bentuk akhir patung. Menggunakan bahan/ material kayu jati bagian bawah(bonggol), hal ini mempunyai keistimewaan bentuk dan kualitas yang baik.

Jadi Patung yang dimaksud adalah Merupakan karya seni murni tiga dimensi dengan menggunakan bentuk *nonfiguratif deformatif* atau *abstrak deformatif*. Patung ini menggunakan bahan kayu jati yang bertema alam bertekstur alami tidak menggunakan pewarna (menonjolkan warna bahan itu sendiri). Tugas akhir ini

menghasilkan 10 buah patung dengan berbagai ukuran dan menggunakan media kayu jati.

DAFTAR PUSTAKA

- ,1987. *Dasar-Dasar Mematung*. Jakarta ; Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan . Jakarta .
- 2005. *Ensiklopedia*. Jakarta, cultural & Heritage .Jakarta ; Dinas Kebudayaan & permuseuman pemda DKI . Jakarta .
- Kusuma –Atmaja. Prof. Dr (eds). *Perjalanan Seni Rupa Indonesia ; dari Zaman Prasejarah hingga Masa Kini*. Jakarta :Panitia Pameran KIAS 1990-1991.1991.
- Mayer, Ralph. 1969. *A Dictionary of Art Term abd Techniques*. London: Adam & Charles Black ,1969.
- Sahman, Humar, 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang; IKIP Semarang Press.
- Susanto, Mikke (ed), Edhi Soenarso : *Seniman Pejuang*. Yogyakarta : Hasta Kreativa Mandiri.
- Susanto, Mikke, 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa (Edisi Revisi)*. Yogyakarta; Dictiart lab & Djagad Art House Yogyakarta & Bali.
- Sutrisno, Mudji .FX. Dr & Christ Verhaak SJ, 1998. *Estetika. Filsafat Keindahan*, Yogyakarta : Kanisius,

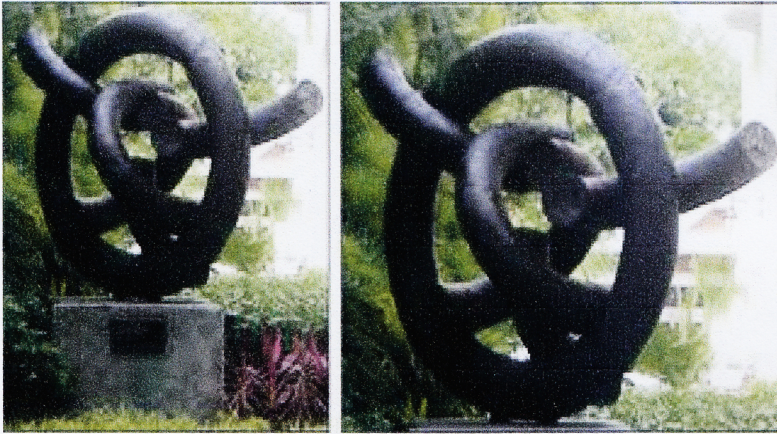
LAMPIRAN

Patung-patung yang dipakai sebagai inspirasi dalam berkarya

1. Karya G. Sidharta



2. Karya G. Sidharta dari Yogyakarta berjudul Lingkaran Pesan dari Timur



3. Karya Edhi Sunarso berjudul sosok berbaring

